

SANMAI NO OFUDA DALAM PERSPEKTIF GREIMAS

Yuliani Rahmah

Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang FIB Universitas Diponegoro

Email: yulzrachmah@gmail.com

ABSTRACT

This paper entitled Sanmai no Ofuda in Greimas's perspective. Sanmai no ofuda is the title of Japan's folktale has similarities with local folktales from several regions in Indonesia. In this paper, the writer tried to explain the narrative structure of Sanmai no Ofuda in Greimas's perspective. Its mean to reveal the narrative structure of this folktale, the writer used structural naratology approaches with Algirdas Julien Greimas's theory.

The writer tried to understand about the intrinsic elements in Sanmai no Ofuda by examining the actans schemes and functional structure. The findings show that the narrative structure can explain the intrinsic elements more specifcly.

Keyword : Folktale, Narrative Structure, Greimas's Perspective

1. PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pengkajiaan karya sastra terdapat sebuah konsepsi yang mengemukakan bahwa sebuah karya sastra dapat dipahami lebih tepat, jelas dan utuh apabila tidak melepaskan unsur struktur intrinsik sebagai pembangun karya sastra tersebut. Untuk dapat memahaminya maka salah satu pendekatan yang banyak digunakan adalah pendekatan dengan menggunakan teori strukturalisme. Mengenai teori strukturalisme sendiri terdapat beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli. Hawkes mengemukakan bahwa strukturalisme adalah cara berfikir tentang dunia yang terutama berkaitan dengan persepsi dan deskripsi struktur (melalui Jabrohim, 1996:9).

Ratna (2004) mengemukakan bahwa strukturalisme adalah paham mengenai unsur-unsur yaitu struktur itu sendiri, mekanisme antar hubungannya, baik hubungan yang bersifat positif (keselarasan, kesesuaian dan kesepahaman maupun hubungan yang bersifat negatif (konflik dan pertentangan). Kemudian lebih menurut Pradopo (melalui Jabrohim 2003) untuk dapat memahami makna dari sebuah

karya sastra maka karya sastra tersebut harus dikaji berdasarkan strukturnya saja sehingga terlepas dari latar belakang sejarah, dari penulisnya juga terlepas dari pengaruhnya terhadap pembaca.

Terdapat banyak jenis pendekatan strukturalisme yang telah dikembangkan oleh para ahli di bidang sastra, dan salah satunya adalah strukturalisme Naratologi. Secara definitif Naratologi berasal dari dua kata yaitu *Narratio* yang berarti cerita, kisah, hikayat dan *Logos* yang berarti ilmu. Jadi Naratologi dapat diartikan sebagai sebuah konsep yang mempelajari tentang cerita dan penceritaan. Dengan demikian maka secara naratif, dalam sebuah karya fiksi, strukturnya adalah rangkaian peristiwa yang di dalamnya terdapat unsur-unsur seperti tokoh, latar, sudut pandang dan sebagainya, sehingga melibatkan unsur bahasa, sastra dan budaya. Hal ini dengan sendirinya menjadi sangat relevan untuk dijadikan objek humaniora.

Objek dari kajian naratologi cukup luas. Selain karya-karya fiksi seperti novel, cerpen dan roman, objek kajian naratologi dapat berupa puisi naratif, lelucon, biografi, catatan harian, dongeng dan sebagainya. Untuk melakukan

pengkajian terhadap karya-karya fiksi tersebut pun banyak terdapat model struktur naratologi yang dapat digunakan, seperti strukturalisme model *Claude Levi Strauss, Lucien Goldmann, A.J. Greimas, Vladimir Propp* dan sebagainya.

Dalam kaitannya dengan kajian sastra Jepang, maka pada pemaparan kali ini penulis akan memilih model strukturalisme A.J Greimas yang akan digunakan untuk mengkaji sebuah dongeng Jepang (*mukashi banashi*) yang berjudul *Sanmai no Ofuda*. Penulis memilih strukturalisme model A.J. Greimas karena strukturalisme model ini memiliki kelebihan dalam menyajikan secara terperinci kehidupan tokoh-tokoh dalam cerita dari awal sampai akhir. Selain itu, strukturalisme model ini pun mampu menunjukkan secara jelas dan dikotomis antara tokoh protagonis dan antagonis.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dongeng yang dalam bahasa Jepang dikenal dengan sebutan *mukashi banashi* merupakan sebuah sastra lisan yang pada masa sekarang telah dikumpulkan, disusun dan kemudian banyak diterbitkan sebagai bacaan untuk anak-anak dalam berbagai bentuk. Salah satunya adalah buku cerita yang berisi kumpulan *Mukashi Banashi* yang diterbitkan oleh sebuah perusahaan penerbitan Jepang bernama *Gakushu Kenkyuu (Gakken)*. Dalam buku tersebut terdapat sebuah *mukashi banashi* yang berjudul *Sanmai no Ofuda*. *Mukashi banashi* ini bercerita tentang usaha seorang anak laki-laki melawan *Yamanba* (hantu penguasa pegunungan pemakan manusia) yang akan memakannya. Dalam menghadapi *Yamanba*, anak laki-laki tersebut menggunakan tiga helai *ofuda* pemberian kakek gurunya. Dengan tiga helai *ofuda* tersebut akhirnya ia mampu mengalahkan *Yamanba* dan bisa kembali ke kuil tempat kakek gurunya tinggal. Secara sepintas dapat dilihat bahwa isi dan alur cerita pada *mukashi banashi* tersebut mempunyai kemiripan dengan beberapa dongeng yang ada di Indonesia. Namun karena lahir dari masyarakat yang berbeda, maka tentu saja banyak pula

perbedaan yang membangun struktur ceritanya. Hal tersebut yang akan coba penulis kaji dengan menggunakan kajian strukturalisme model A.J Greimas.

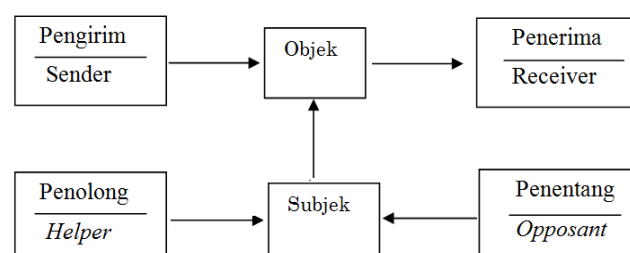
Algirdas Julien Greimas adalah seorang ahli sastra yang berasal dari Perancis. Sebagai seorang penganut teori struktural, ia telah berhasil mengembangkan teori strukturalisme menjadi strukturalisme naratif dan memperkenalkan konsep satuan naratif terkecil dalam karya sastra yang disebut aktan. Teori ini dikembangkan atas dasar analogi-analogi struktural dalam linguistik *Ferdinand de Saussure*. A.J. Greimas menerapkan teorinya ini dalam dongeng/ cerita rakyat Rusia.

Dalam strukturalisme naratologi yang dikembangkan oleh A.J Greimas, pengkajiannya lebih memperhatikan aksi dibandingkan pelaku.

Subjek yang terdapat dalam wacana merupakan manusia semu yang dibentuk oleh tindakan yang disebut *Actans* dan *Acteurs*. Menurut Rimon- Kenan baik *actans* maupun *acteurs* dapat berupa suatu tindakan, tetapi tidak selalu harus merupakan manusia, melainkan juga nonmanusia. (melalui Ratna, 2004: 138). Adapun dalam menganalisis struktur cerita sebuah karya fiksi, teori struktural naratif yang dikemukakan oleh A.J Greimas, menggunakan analisis struktur aktan dan struktur fungsional sebagai konsep dasar langkah kerjanya, (Jabrohim 1996:21)

Penjelasan teori A.J Greimas tersebut secara singkat dapat dilihat melalui skema aktansial berikut ini

Skema Aktansial Greimas



Tanda panah dalam skema menjadi unsur penting yang menghubungkan fungsi sintaksis naratif masing-masing aktan.

Adapun penjelasan dari fungsi-fungsi tersebut adalah sebagai berikut.

Sender adalah seseorang atau sesuatu yang menjadi sumber ide dan berfungsi sebagai penggerak cerita. *Sender* ini yang menimbulkan keinginan bagi subjek untuk mendapatkan objek

Receiver adalah sesuatu atau seseorang yang menerima objek hasil perjuangan subjek

Subjek adalah seseorang atau sesuatu yang ditugasi oleh *sender* untuk mendapatkan objek yang diinginkannya

Objek adalah seseorang atau sesuatu yang diinginkan atau dicari oleh subjek

Helper adalah seseorang atau sesuatu yang membantu memudahkan usaha subjek dalam mendapatkan objek sebagai keinginannya

Opposant adalah seseorang atau sesuatu yang menghalangi usaha atau perjuangan subjek dalam mendapatkan objek.

Tanda panah dari *sender* yang mengarah pada objek mengandung arti bahwa dari *sender* ada keinginan untuk mendapatkan objek. Tanda panah dari objek ke *receiver* mengandung arti bahwa sesuatu yang dicari subjek atas keinginan *sender* diberikan pada *receiver*.

Tanda panah dari *helper* ke subjek mengandung arti bahwa *helper* memberikan bantuan kepada subjek dalam rangka menunaikan tugas yang dibebankan oleh *sender*. Tanda panah dari *opposant* ke subjek mengandung arti bahwa *opposant* mengganggu, menghalangi, menentang dan merusak usaha subjek. Tanda panah subjek ke objek mengandung arti subjek bertugas menemukan objek yang dibebankan oleh *sender*.

Bergantung pada siapa yang menduduki fungsi subjek, maka suatu aktan dalam struktur tertentu dapat menduduki fungsi aktan yang lain, atau suatu aktan dapat berfungsi ganda, sehingga seorang tokoh dalam suatu cerita dapat menduduki fungsi aktan yang berbeda. Selain skema

yang dijelaskan di atas, dalam teori naratologi A.J.Greimas dikemukakan pula sebuah model cerita yang tetap sebagai alur. Model ini merupakan sebuah jalan cerita yang tidak berubah-ubah yang berfungsi untuk menguraikan peran suatu subjek dalam tugasnya sebagai pelaksana apa yang dikehendaki oleh *sender* atau pengirim yang terdapat dalam aktan. A.J Greimas memberikan istilah model fungsional untuk hal tersebut.

Operasi struktur model fungsional yang dijelaskan di atas terbagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama merupakan deskripsi dari situasi awal ; bagian kedua merupakan tahap transformasi. Bagian kedua ini terbagi lagi dalam tiga tahap, yaitu tahap uji kecakapan, tahap utama dan tahap kegemilangan ; dan bagian ketiga merupakan situasi akhir.

Bila dijelaskan dalam bagan, maka ketiga bagian tersebut menjadi bagan sebagai berikut :

I	II			III
	Transformasi			
Situasi Awal	Tahap Uji Kecakapan	Tahap Utama	Tahap Kegemilangan	Situasi Akhir

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis akan menggunakan teori strukturalisme model A.J Greimas ini untuk mengetahui motif cerita dan usaha-usaha sebagai fungsi tindakan tokoh-tokoh yang terdapat dalam dongeng *Sanmai no Ofuda*.

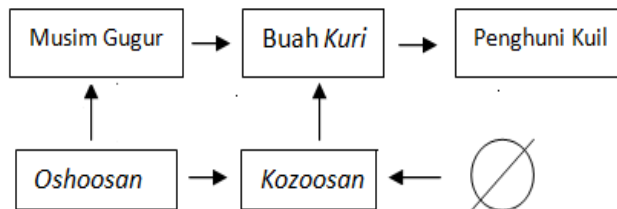
3. ANALISIS STRUKTUR CERITA SANMAI NO OFUDA

Pada uraian berikut ini penulis akan memaparkan analisis struktural dari cerita dongeng *Sanmai no Ofuda*, dengan menggunakan konsep strukturalisme model A.J Greimas sebagai dasar analisis teks dongeng tersebut. Dalam konsep strukturalisme ini penulis menggunakan dua langkah kerja yaitu membuat skema aktansial dan membuat struktur fungsional. Analisis struktural dengan cara membuat skema aktansial dilakukan untuk mengetahui latar belakang motivasi dan obsesi tokoh

utama penggerak cerita, sedangkan analisis struktural dengan cara membuat struktur fungsional digunakan untuk mengetahui peran subjek dalam menjalankan tugas yang dibebankan oleh *sender* (pengirim) kepada subjek tersebut. Berikut pemaparannya.

1. Skema Aktansial

1.1 Aktan 1



Penjelasan Skema:

Datangnya musim gugur (*sender*) mendorong *kozoosan* (*subjek*) pergi ke hutan untuk mencari buah kuri (*object*) yang akan dijadikan pelengkap sajian bagi para penghuni kuil (*receiver*). Usaha *kozoosan* untuk mendapatkan buah kuri tersebut dibantu oleh *Oshoosan* (*helper*)

Hal tersebut terlihat pada kutipan berikut ini :

あきになって、こぞおさんが山へくりひろいに行くといひます。そこで

おしょうさんが「山に天ぐだの、山んばだの、こわいものがおる。これ、もっておいき」と、三まいのまもりふだをくりまします。

(Gakken,2004 ; 70)

(Saat musim gugur tiba, *kozoosan* mengatakan bahwa ia akan pergi ke gunung mencari buah kuri. Mendengar hal tersebut *oshoosan* berkata “Gunung itu tempatnya *Tengu,yamanba* dan makhluk-makhluk menyeramkan lainnya.Karena itu bawalah benda-benda ini” sambil menyerahkan tiga buah *ofuda* (jimat pelindung)

1.2 Aktan 2



Penjelasan skema :

Terbenamnya matahari (*sender*) menyadarkan *kozoosan* (*subject*) dari keasyikannya mengumpulkan buah kuri sehingga ia berusaha untuk mencari jalan pulang (*object*). Usahnya ini terhambat oleh kegelapan malam (*opposant*) yang menyelimuti hutan. Tetapi beberapa saat kemudian dia tertolong dengan adanya cahaya lampu (*helper*) yang terpancar dari sebuah rumah.

Hal tersebut terlihat dari kutipan berikut:

くりをさがして、だんだんおく山のほうへはいりました。ずいぶんくりもひろいましたが、いつか日がくれてしまいました。「こまったなあ。あんまりおく山へきて、くらくらしたので、かえりみちがわからないなあ。」こぞうさんは、なきそうになりました。(Gakken, 2004 ; 70)

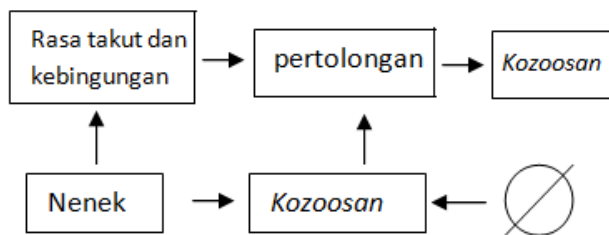
(Karena mencari buah kuri,tanpa terasa ia telah masuk terlalu jauh ke tengah hutan.Ia mendapatkan banyak buah kuri, namun tanpa disadarinya matahari sudah mulai tenggelam. "wah bagaimana ini?aku sudah terlalu jauh masuk hutan dan sekarang aku tidak tahu jalanpulang” *Kozoosan* hampir menangis karena kebingungan)

「家があるらしい。あそこへ行って、みちをきこう」こぞうさんは、あかりのほうへいきました。

(Gakken,2004 ; 71)

(Di sana nampaknya ada sebuah rumah.Aku akan pergi kesana untuk menanyakan jalan.” *Kozoosan* kemudian berjalan ke arah cahaya tersebut)

1.3 Aktan 3



Penjelasan Skema:

Rasa takut dan kebingungan (*sender*) mendorong *kozoosan* (*subjek*) segera menuju sebuah rumah untuk mendapatkan pertolongan (*object*) agar dirinya (*receiver*) dapat segera pulang. Usahanya tersebut dibantu oleh seorang nenek (*helper*)

Hal tersebut terlihat pada kutipan berikut ini :

そのいえには、ひとりのおばあさんがいます。

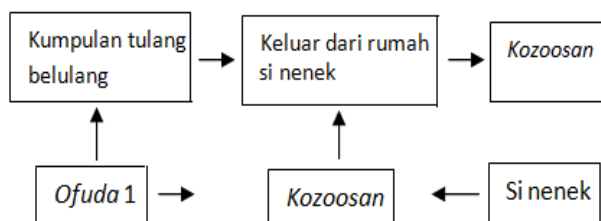
「こんやは、とまっておいき。」しんせつなおばあさんです。

こぞうさんは、ひとばんとめてもらうことになりました。

(Gakken,2004 ; 71)

(Dirumah tersebut tinggal seorang nenek."malam ini menginaplah disini" tawar si nenek dengan ramah.Malam itu *Kozoosan* memutuskan untuk menginap di rumah tersebut)

1.4 Aktan 4



Penjelasan Skema:

Kumpulan tulang belulang manusia yang dilihatnya (*sender*) membuat *kozoosan* (*subjek*) sadar bahwa si nenek adalah *yamanba* pemakan manusia, sehingga ia berusaha keluar dari rumah tersebut (*object*).

Namun usahanya tersebut mendapatkan halangan dari si nenek (*opposant*). Akhirnya *kozoosan* mengeluarkan *ofuda* pertama untuk menyelamatkannya (*helper*)

Hal tersebut terlihat pada kutipan berikut ini :

ねるとき、ふと見たえんの下にひとのほねがいっぱいあります。このいえが、ただのいえでないことをしたこぞおさんは、「べんじょうへいきます。」といて、にげようとします。

(Gakken,2004 ; 71)

(Pada saat hendak tidur, *kozoosan* melihat banyak sekali tulang belulang manusia dibawah serambi rumah. Menyadari bahwa rumah tersebut bukan rumah biasa, *kozoosan* berusaha melarikan diri dengan berpura-pura ingin pergi ke toilet)

が、おばあさんは、こぞうさんのこしになわをつけ、そのはしをにぎって、にがそうとしません。

(Gakken,2004 ; 71)

(Tetapi si nenek malah mengikatkan seutas tali di pinggang *kozoosan* dan memegang ujungnya agar *kozoosan* tidak melarikan diri)

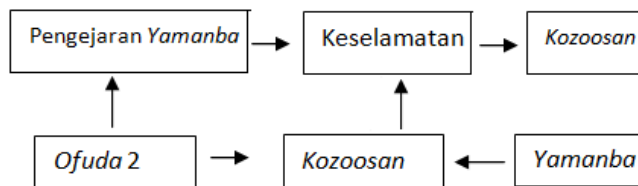
こぞうさんはべんじょうへいって、なわのはしをはしらにしぼり、おふだをいちまいつけて、にげだしました。

おばあさんはなわをひき、「こぞうや、まだか」と、たずねました。

「まだ、まだ」とふだがいいました。
(Gakken,2004 ; 72)

(*Kozoosan* kemudian pergi ke toilet. Ia melepaskan ujung tali di pinggangnya,mengikatkannya pada sebuah tiang,menempelkan sebuah ofuda di ujungnya kemudian di melarikan diri. Ketika si nenek menarik ujung tali dan bertanya “*Kozoosan* ,sudahkah?” “belum nek”, jawab ofuda.)

1.5 Aktan 5



Penjelasan Skema:

Pengejaran *yamanba* (*sender*) membuat *kozoosan* (*subjek*) berusaha untuk segera berlari dan berusaha menyelamatkan diri (*object*). Usahnya ini dihalang-halangi oleh *yamanba* (*opposant*) yang semakin cepat mengejarnya. Dalam keadaan terdesak *kozoosan* mendapatkan pertolongan dari *ofuda* keduanya (*helper*)

Hal tersebut terlihat pada kutipan berikut ini :

「やい、まてえい。」

あっとおどろいて、こぞおさんは「山あ、出ろ」と、いちまいおふだをなげました。すると、大きな山ができました。

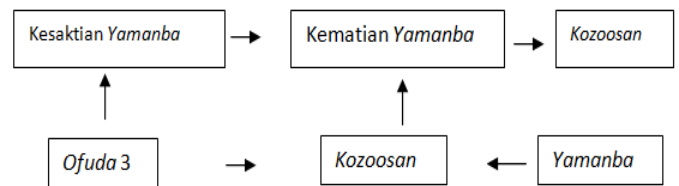
(Gakken,2004 ; 73)

("Hei tunggu!!" Terkejut dengan pengejaran *yamanba*,*kozoosan* kemudian melemparkan selebar ofuda sambil berteriak "Gunung keluarlah!!" Seketika munculah sebuah gunung yang tinggi)

でも、山んばは、山のみちにはなれています。たちまち山をとびこえて「こぞうっ、まてえい」と、おいかけてきました。(Gakken,2004 ; 73)

(Tetapi *yamanba* yang sudah sangat terbiasa dengan jalanan di pegunungan serta merta mampu melewati gunung tersebut dengan mudah."Tunggu Kozoo!!",teriaknya sambil terus mengejar)

1.6 Aktan 6



Penjelasan Skema:

Kesaktian *Yamanba* (*sender*) membuat *kozoosan* (*subjek*) berusaha untuk menghentikan pengejaran *Yamanba* (*object*) agar dirinya (*receiver*) selamat. Usahnya ini mendapat halangan dari *Yamanba* (*opposant*) namun mendapat bantuan dari *ofuda* ketiganya (*helper*)

Hal tersebut terlihat pada kutipan berikut ini :

すぐ、こぞうさんは、つかまりそう。

「川あ、出ろ。」こぞうさんは、のこりの一まいのおふだを、うしろへなげました。たちまちそこへ、川ができました。山んばは、ジャンプと川をとびこんで、どこまでもおいかけようとします。

「あっ、ぶくぶく...、あっ、ぶくぶく...。」もがきながら山んばは、水にながされていきました。

(Gakken,2004 ; 73)

(*Kozoosan* hampir tertangkap. "Sungai,keluarlah!", teriak *kozoosan* sambil melemparkan sehelai ofuda yang masih tersisa ke belakangnya. Seketika muncullah sebuah sungai.Melihat hal tersebut, *Yamanba* yang terus mengejar *kozoosan* sampai kemanapun segera melompati sungai tersebut. Namun, usahanya gagal dan "aa...blup..blup,aa...blup...blup", *Yamanba* akhirnya tenggelam terbawa arus sungai.)

2. Struktur Fungsional

2.1 Struktur Fungsional 1

I	II	III
	Transformasi	
Situasi Awal: <i>Kozoosan</i> bermaksud mencari buah <i>kuri</i> di hutan. Untuk melindungi dirinya ia mendapatkan tiga helai jimat	Tahap Uji Kecakapan : <i>Kozoosan</i> terlalu asyik mengumpulkan buah <i>kuri</i> dan baru tersadar ketika hari sudah gelap. Ia berusaha untuk mencari jalan pulang kembali ke kuil. Tahap Utama : Dalam pencariannya ia menemukan sebuah cahaya dikejauhan yang ternyata sebuah rumah yang dihuni oleh seorang nenek. Tahap Kegemilangan: <i>Kozoosan</i> mendapatkan pertolongan. Meskipun dia tidak dapat kembali ke kuil, namun ia mendapatkan tawaran untuk bermalam di rumah si nenek	Situasi Akhir: <i>Kozoosan</i> menerima tawaran si nenek dan malam itu ia tinggal di rumah si nenek

2.2. Struktur Fungsional 2

I	II	III
	Transformasi	
Situasi Awal: <i>Kozoosan</i> menyadari bahwa si nenek yang menolongnya ternyata adalah <i>Yamanba</i> .	Tahap Uji Kecakapan : <i>Kozoosan</i> mencari cara untuk melepaskan diri dari si nenek. Ia membohongi si nenek dengan berpura-pura pergi ke toilet. Meskipun memberikan izin, namun si nenek mengikatkan seutas tali di pinggang <i>Kozoosan</i> . Tahap Utama : Untuk melepaskan diri dari si nenek, <i>Kozoosan</i> menggunakan <i>ofuda</i> pertamanya. Dia berhasil kabur, namun si nenek yang telah berubah wujud menjadi <i>yamanba</i> segera mengejarnya. Untuk menghentikan pengejaran <i>Kozoosan</i> mengubah <i>ofuda</i> keduanya menjadi sebuah gunung. Ketika <i>yamanba</i> berhasil melewatinya, dan hampir menangkapnya <i>Kozoosan</i> mengeluarkan <i>ofuda</i> ketiga dan mengubahnya menjadi sebuah sungai. Tahap Kegemilangan: Siasat <i>Kozoosan</i> mengubah <i>ofuda</i> berhasil karena <i>yamanba</i> tidak mampu melewati sungai tersebut sehingga tenggelam. Ia selamat dari kejaran <i>Yamanba</i> yang akan memakannya.	Situasi Akhir: <i>Kozoosan</i> kembali ke kuil dengan selamat

3. Hubungan aktan-aktan

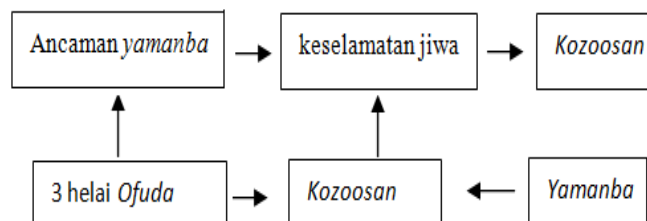
Dari penjelasan skema aktansial dan struktur fungsional di atas, maka dapat diuraikan bahwa korelasi aktan-aktan dalam membentuk aktan utama, dimulai dari objek yang terdapat dalam aktan 2, yaitu mencari jalan pulang ke kuil, karena *Kozoosan* tersesat di hutan saat mencari buah *kuri*. Objek pada aktan 2 ini berhubungan erat dengan objek dan *helper* (penolong) pada aktan 3, dimana *Kozoosan* kemudian mendapatkan pertolongan dari seorang nenek yang menawarinya untuk menginap di rumah nenek tersebut. Berkaitan dengan usaha *Kozoosan* melepaskan diri dari ancaman *yamanba*, *sender* (pengirim) pada aktan 4 berhubungan erat dengan objek pada aktan 5. *Sender* pada aktan 4, yaitu adanya tumpukan tulang belulang manusia yang

dilihat *Kozoosan*, sedangkan objek pada aktan 5 yaitu keselamatan diri. Hal yang dilihatnya tersebut, membuatnya sadar akan jati diri sebenarnya si nenek penolongnya. Dengan kesadaran dan rasa takut yang dirasakannya, *Kozoosan* kemudian segera mencari cara untuk dapat menyelamatkan diri dari cengkraman si nenek yang sebenarnya adalah *yamanba* yang diyakini akan segera menjadikannya santapan.

Usaha-usaha *Kozoosan* untuk mendapatkan objek yang terdapat pada aktan 5 berhubungan erat dengan *helper* (penolong) dan objek yang terdapat pada aktan 6, yaitu pertolongan yang didapat dari tiga helai jimat yang akhirnya membuat *Kozoosan* berhasil menyelamatkan jiwanya dari pengejaran *yamanba*.

Rangkuman cerita dari keseluruhan aktan yang merupakan representasi dari inti cerita dongeng *Sanmai no Ofuda* di atas apabila digambarkan dalam skema aktansial utama adalah sebagai berikut :

Aktan Utama



Penjelasan Skema : Ancaman *yamanba* (*sender*) mendorong *Kozoosan* (*subjek*) berusaha sekuat tenaga untuk menyelamatkan jiwanya (*objek*). Usaha *Kozoosan* ini dibantu oleh tiga helai *ofuda* pemberian *oshoosan* (*helper*).

Adapun hubungan fungsional yang dapat dilihat dari struktur cerita *Sanmai no Ofuda* dapat dijelaskan sebagai berikut.

I	II	III
	Transformasi	
Situasi Awal: <i>Kozoosan</i> pergi ke gunung untuk mencari buah <i>kuri</i> . Ia dibekali tiga helai <i>ofuda</i> oleh <i>Oshoosan</i> .	Tahap Uji Kecakapan : Karena kelalaiannya ia tersesat di dalam hutan. Ketika sedang mencari jalan menuju kuil, ia menemukan sebuah rumah dan menerima tawaran untuk bermalam di tempat tersebut. Tetapi kemudian dia mengetahui bahwa nenek pemilik rumah tersebut adalah <i>yamanba</i> yang akan memakannya. Ia berusaha untuk keluar dari rumah tersebut. Tahap Utama : Awalnya <i>kozoosan</i> berhasil keluar dari rumah dengan bantuan <i>ofuda</i> pertama, tetapi dengan kesaktiannya <i>yamanba</i> berhasil mengejarinya. Untuk menyelamatkan diri dari pengejaran <i>yamanba</i> , ia menggunakan satu persatu helai <i>ofuda</i> yang tersisa. <i>Kozoosan</i> harus mengubah ketiga <i>ofuda</i> tersebut menjadi bentuk yang tepat untuk mengalahkan <i>yamanba</i> . Setelah <i>ofuda</i> keduanya berhasil dilewati <i>yamanba</i> , <i>kozoosan</i> melemparkan <i>ofuda</i> ketiga pada <i>yamanba</i> . Tahap Kegemilangan: Siasat <i>Kozoosan</i> mengubah <i>ofuda</i> ketiga menjadi sungai yang dalam berhasil dengan baik. <i>Yamanba</i> akhirnya tenggelam dalam sungai yang berasal dari jimat <i>kozoosan</i>	Situasi Akhir: <i>kozoosan</i> berhasil mengalahkan <i>yamanba</i> dan menyelamatkan diri dari ancaman <i>yamanba</i> yang akan memakannya. Ia akhirnya dapat kembali lagi ke kuil tempat <i>oshoosan</i> tinggal

4. SIMPULAN

Hasil analisis struktur cerita dalam dongeng *Sanmai no ofuda* yang diuraikan dalam bentuk skema aktansial, struktur fungsional dan hubungan aktan serta hubungan struktur fungsionalnya menunjukkan bahwa struktur cerita dongeng tersebut terdiri dari 6 skema aktansial dan 2 struktur fungsional. Berikut simpulan dari hasil analisisnya

1. Skema aktansial

(1) *Subject* dan *Object*

Dalam dongeng *Sanmai no Ofuda*, object yang diperjuangkan adalah keselamatan diri/ jiwa dari ancaman makhluk jahat (*yamanba*) oleh satu orang subjek, yaitu *kozoosan*. (seorang anak laki-laki). Dalam dongeng ini subjek (*Kozoosan*) mempunyai kekuatan untuk menentukan perubahan seperti apa yang dia inginkan untuk menghambat pengejaran *yamanba*. Misalnya saat *Kozoosan* mengatakan 「山, 出ろ」 (gunung keluarlah), maka serta merta munculah sebuah gunung seperti yang diinginkan *Kozoosan*. Begitu pula saat *kozoosan* mengucapkan 「川, 出ろ」 (sungai, keluarlah), maka saat itu pula dibelakangnya terdapat sungai yang mampu menenggelamkan *yamanba*. Dengan adanya kedua contoh tersebut, jelas terlihat bahwa dalam dongeng *Sanmai no Ofuda* kekuatan

dan siasat subjek sangat menentukan perjuangannya, sehingga *Kozoosan* sebagai subjek harus mampu menentukan cara yang tepat menggunakan tiga buah benda yang dibawanya agar mampu mengalahkan *yamanba*.

(2) *Sender*.

Penggerak cerita (*sender*) dalam dongeng ini adalah ancaman makhluk jahat yang akan memakan subjek. Hal ini diawali dengan adanya konflik diantara *subject* dan *opposant*. konflik timbul karena sifat dasar dari *opposant* (penentang) yang mempunyai kebiasaan membunuh dan memakan manusia (subjek).

(3) *Helper*

Helper berjumlah tiga buah dan berwujud lembaran kertas bertuliskan huruf kanji. Dimana angka tiga bagi masyarakat Jepang dipercaya sebagai angka keberuntungan. *Helper* diterima langsung dari orang sucinya (*Oshoosan*), dan sengaja diberikan sebagai bekal untuk menjaga diri apabila mendapat serangan dari makhluk-makhluk jahat. *Helper* bisa berubah sesuai dengan keinginan *subject*.

(4) *Opposant* dan *Receiver*

Dalam cerita kedudukan *opposant* dan *receiver* tidak dipaparkan secara jelas karena penjelasan skema sudah menyiratkan posisi keduanya yaitu *subject* yang sekaligus menjadi *receiver* dan *opposant* yang menghalangi usaha *subject*

2. Unsur Intrinsik.

(1) Tema yang diceritakan dalam dongeng *Sanmai no Ofuda* yaitu mengenai perjuangan seorang anak laki-laki menyelamatkan jiwanya dengan menggunakan benda-benda ajaib.

(2) Tokoh utama dalam cerita ini adalah tokoh *kozoosan*, karena dia menjadi *subject* terbanyak yang melaksanakan tugas dari *sender* untuk memperjuangkan keselamatan diri/ jiwanya sebagai *object* yang harus diraihnya. Sementara tokoh bawahannya adalah *Yamanba* yang menjadi ancaman bagi *kozoosan*.

Tokoh utama merupakan tokoh

protagonis, sedangkan tokoh bawahan adalah tokoh antagonis. Hal tersebut dijelaskan pada skema aktansial dimana yang menjadi penggerak *subject* berusaha untuk memperjuangkan keselamatan dirinya. Sementara *Yamanba* digambarkan sebagai makhluk yang mempunyai kebiasaan membunuh dan memakan manusia (*subject*). Dalam dongeng tersebut diceritakan tentang kebiasaan *yamanba* sebagai hantu gunung pemakan manusia yang berhasil menangkap *subject* yang dalam keadaan tersesat dengan tipu dayanya dan berusaha memakannya. Keberadaan makhluk jahat ini menjadi pihak *opposant* (penentang) dalam skema aktansial.

(3) Alur dalam dongeng ini adalah alur maju/ kronologis. Hal ini dijelaskan dalam skema bahwa *subject* terus menerus melakukan perlawanan dengan menggunakan ofuda secara berurutan sehingga akhirnya dapat mengalahkan *opposant* (penentang) dengan benda terakhir yang berubah menjadi tempat yang menenggelamkan *opposant*. Dan akhir cerita ditandai dengan keberhasilan *subject* mencapai tujuannya dan memperoleh hasil dari apa yang telah diperjuangkan dengan gigih.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim.1998. *The Kodansha Bilingual Encyclopedia of Japan*. Tokyo : Kodansha Internasional
- _____.2002.*Gendai Yogo no Kihon Chisiki*. Japan : Jiyu Kokuminsha
- Danandjaja, James. 1997. *Folklor Jepang : Dilihat dari Kacamata Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Gakken, 2004. *Mukashi Banashi*, Japan : Gakushu Kenshuusha
- Jabrohim. 1996. *Pasar dalam Perspektif Greimas*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Jabrohim.2003. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta : Hanindita Graha Widya
- Matsumura, Akira & Yamaguchi.1986.*Kokugo Jiten*. Tokyo: Akira Bunsha
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Piaget, Jean. 1995. *Strukturalisme* (terjemahan dalam bahasa Indonesia oleh Hermoyo). Jakarta : Yayasan Obor Indonesia
- Sugiura, Yoichi dan John K.Gillespie.1999. *Nihon Bunka o Eigo de Shokai suru Jiten*. Tokyo: Nashimesha